

SISCOMP
Games, S.L.

Rosselló, 184. 4rt. Tfno. 93 215 0758
08008 Barcelona Spain Fax 93 487 3311

TAKARA®

PRINTED IN JAPAN

SNSP-RW-ESP

ART OF FIGHTING™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

TAKARA®

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Gracias por elegir este ART OF FIGHTING™ Game Pack para tu Super Nintendo Entertainment System™.





INDICE

EL DRAGON invencible, RYO SAKAZAKI. Su padre lo entrenó desde su infancia en las enseñanzas de la mística forma del KARATE conocido como KYOKUGENRYU. Ryo ahora vive con su querida hermana, Yuri. El Tigre FURIOSO, Robert Garcia. En su más tierna infancia, Robert fue enviado a aprender las misteriosas enseñanzas de Takuma Sakazaki, maestro de las enseñanzas del KYOKUGENRYU y padre de Ryo.

Takuma Sakazaki
(Paradero actual desconocido)
El fue un maestro de Karate Kyokugenryu y el luchador más fuerte de su tiempo. Sin embargo, la muerte de su esposa, causó un cambio dramático en su vida. Desapareció, dejando atrás a sus dos niños, y ahora nadie sabe dónde está, ni a qué se dedica...

Viejos Rivales

Su esposa, Ronnet
(Murió en un accidente automovilístico)
Se sospecha que su muerte puede que haya sido el trabajo de aquellos que guardan rencor contra Takuma.

Viejos Rivales

Amigos íntimos

Maestro y estudiante

Padre e hija

Padre e hijo; también maestro y estudiante

Ryuhaku Todo
Antes desafió a Takuma en una batalla y fue derrotado, y esto lo llevó a la ruina de su dojo. Por eso, él siente un verdadero odio por Takuma.

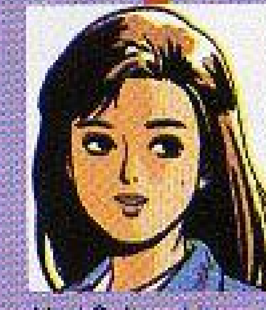


Lee Gakusu
Un maestro de Kempo chino que una vez peleó una batalla por la supremacía con Takuma. Ahora, él tiene 92 años, y todavía es una fuerza que no se puede descartar.

Maestro y estudiante



Lee Pai Long
Cuando era un niño fue adoptado por Gakusu, y aprendió los secretos del Kempo chino. Nadie ha visto lo que hay detrás de su extraña máscara.



Yuri Sakazaki
(Secuestrada recientemente – paradero desconocido)
La querida hermana de Ryo.

Hermano y hermana



Ryo Sakazaki
La desaparición de su estricto pero querido padre, y el secuestro de su hermana, han convertido a Ryo en un maestro de la lucha.

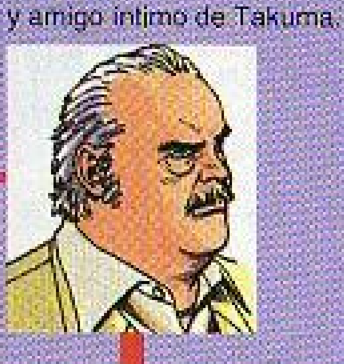


Sr. ???
Conocido Como el "Luchador Invencible", su identidad ha quedado en un misterio total, debido a sus poderosas técnicas de lucha. ¿Será posible que algún día su leyenda viviente sea frustrada?

Ryo desprecia al Sr. Big que mantiene la Lucha de South Town Street para llenarse los bolsillos.

Después de la misteriosa desaparición de Takuma y de la muerte de la madre de Ryo en un trágico accidente, Robert cuidaba del pequeño Ryo mientras quedaba el rival más fuerte del niño. Después de un período de separación, estos dos se encuentran una vez más para rescatar a la secuestrada Yuri, que está retenida en la selva urbana de SOUTHTOWN.
¿Rescatarán a yuri? ¿Descubrirán la identidad de los secuestradores? ¡¡¡Oye, eso depende de ti!!!

Albert Garcia
Un hombre de negocios italiano y amigo íntimo de Takuma.



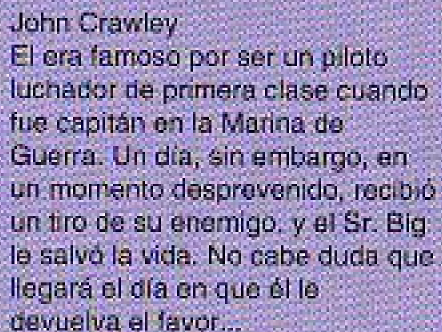
Padre e hijo

Amigos íntimos y rivales



Robert Garcia
El, al igual que Ryo está precisamente muy preocupado por la seguridad de Yuri. El se enorgullece de ser igual a Ryo en el combate.

John Crawley
El era famoso por ser un piloto luchador de primera clase cuando fue capitán en la Marina de Guerra. Un día, sin embargo, en un momento desprevenido, recibió un tiro de su enemigo, y el Sr. Big le salvó la vida. No cabe duda que llegará el día en que él le devuelva el favor...

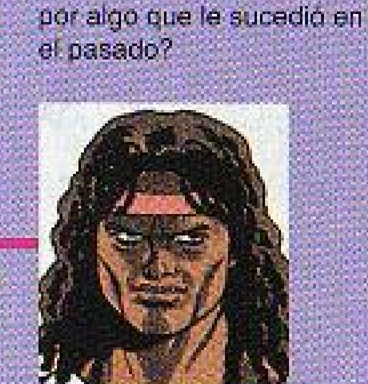


Amigos íntimos (El Sr. BIG le salvó la vida a Crawley)



Socios en una operación de contrabando

Micky Rogers
Contrabandéa armas militares que recibe de John – juntos manejan un negocio muy lucrativo. ¿Su amor por el dinero puede ser que haya sido causado por algo que le sucedió en el pasado?



Socios en el crimen

Empresario y empleados



Sr. BIG
El organizador de la Lucha de South Town Street, y un hombre que utiliza su dinero para propósitos malvados. Para él, Ryo es una irritación continua, como no ha sido capaz de deshacerse de él, no le importa cuanto dinero gaste.



Jack Tanner
Hace dinero participando en las acciones malvadas del Sr. BIG, y dirijiendo detrás de las escenas. Sin embargo, a la larga, él tiene la intención de echar abajo al Sr. Big, y llevar el control él mismo.

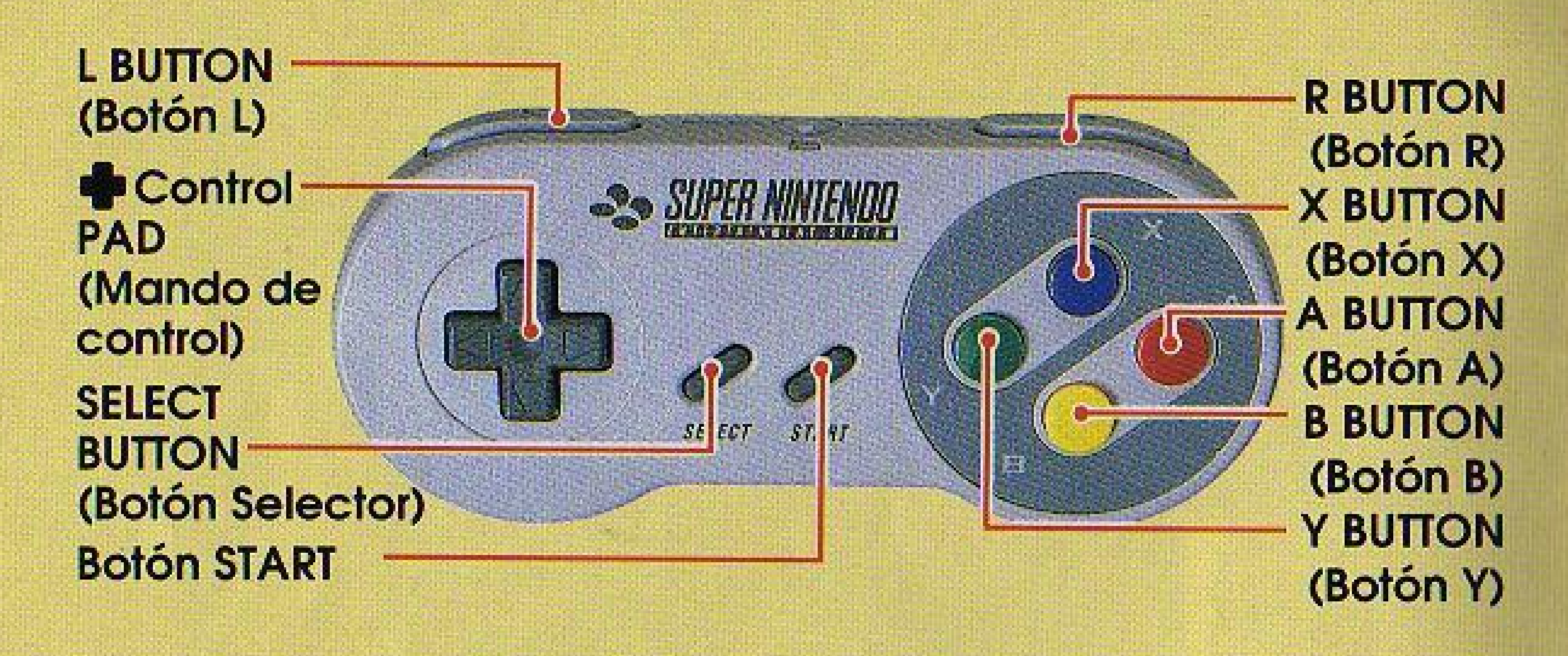
Enlazados por el destino



King
El matón del restaurante manejado por el Sr. BIG. Una vez, él tuvo la amarga experiencia de ser vencido en una pelea por la cuadrilla dirijida por Jack.



USO DE LOS CONTROLES



El Control PAD:

Arriba ↑ Salto vertical
Derecha y arriba → ↑ Salto de avance
Derecha → Avance
Derecha y abajo → ↓ Cubrirse
Abajo ↓ Agacharse
Izquierda y abajo ← ↓ Agacharse
Izquierda ← Retirada
Izquierda y arriba ← ↑ Salto hacia atrás

• Moviendo el Control PAD ✚, hacia adelante o hacia atrás, dos veces seguidas rápido, tu personaje se lanzará rapido adelante o atrás.

Botón X:

Botón de puñetazos. Púlsalo repetidamente para aumentar el indicador de tu espíritu.

Botón Y:

Botón de patadas. Púlsalo repetidamente para aumentar el indicador de tu espíritu.

Botón R:

Usado principalmente junto con los botones A y B (También se puede usar el botón L)
Botón X y luego Botón R – Puñetazo fuerte
Botón Y y luego Botón R – Patada fuerte
Botón R y botón X juntos – Puñetazo más débil
Botón R y botón X juntos – Patada más débil

Botón A:

El botón A "RAZ" (provocar). Púlsalo para reducir el indicador de espíritu de tu oponente por una cantidad fija.

Opciones (OPTIONS):

Utiliza el modo OPTIONS para reajustar el orden en que se usan los botones para acomodarlos a tus propias preferencias.
Todos los mensajes de ataques especiales que aparecen durante el juego se basan en el ajuste estándar de los botones de puñetazo (Punch) y patada (Kick). Si cambias el ajuste de los botones en el modo OPTIONS, asegúrate de anotar cómo cambiaste el arreglo. Consulta la página 9 para los detalles acerca del modo OPTIONS.

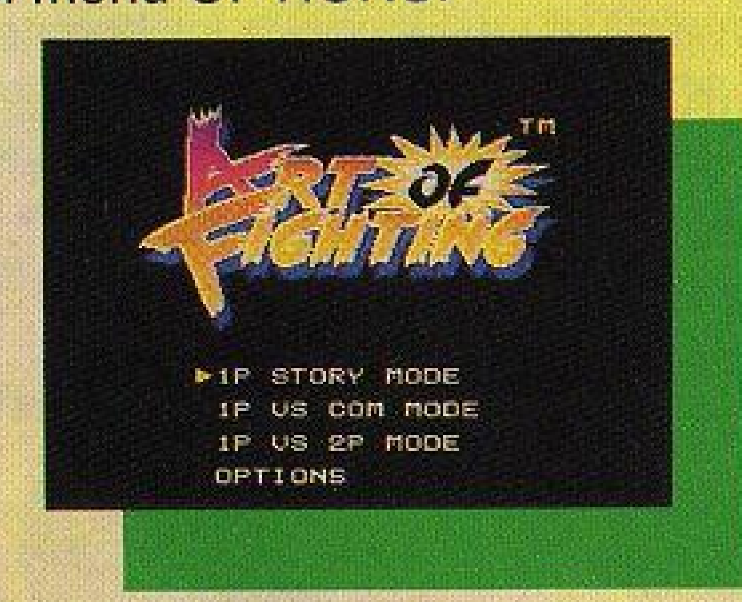




COMIENZO DEL JUEGO



Inserta el cartucho (Game Pack) en tu Sistema de Entretenimiento Super Nintendo y enciende el aparato. En la pantalla aparecerá el título ART OF FIGHTING (El Arte de Luchar).
Presiona el botón START para presentar la pantalla de Modo de Selección de Juego. Ahora, tú puedes elegir para jugar en 1P-STORY MODE o 2P-VERSUS MODE, o entrar el menú OPTIONS.



Opciones (OPTIONS MODE)



Elige un objeto moviendo el Control PAD ✚ hacia arriba o hacia abajo, y luego cambia el ajuste moviendo a la izquierda o a la derecha.

GAME DIFFICULTY: (Dificultad del Juego)
Elige cualquiera de los cada vez más difíciles 8 niveles.

GAME TIME: (Tiempo del Juego)
Ajusta el cronómetro de cuenta atrás para cada asalto. Cuando se ajusta a ∞ no hay límite de tiempo.

ROUND: (Asalto)
Elige para jugar 1 asalto o 3 asaltos. El juego está ajustado automáticamente para 3 asaltos. Cuando juegues solo 1 asalto, el primer jugador que vence al otro gana.

BUTTON CONTROL: (Control de los botones)
Puedes cambiar y reajustar los tres botones usados para Puñetazo, Patada y Lanzamiento (Punch, Kick & Throw) para que cumplan cualquier otra orden que desees. Las alternativas se hacen moviendo el Control PAD hacia arriba/abajo, escogiendo el objeto y luego, pulsando el botón que ahora deseas utilizar.

SOUND MODE: (Sonido)
Escoje cualquiera de ellos, ya sea MONO, STEREO, o STEREO (EXP). STEREO (EXP) tiene una calidad de sonido aun mejor que la de STEREO.

Cuando uses un televisor mono, selecciona MONO. El juego normalmente está ajustado a STEREO. Cuando uses un televisor mono y si éste estuviese ajustado a ESTEREO, el sonido puede que sea desigual en algunos pasajes.

REGRESA A LA PANTALLA DE SELECCION DE JUEGOS APRETANDO EL BOTON START











SELECCION DE MODO DE JUEGOS (MODO STORY)

Escoge el MODO STORY (Jugador-1) con la palanca de control CONTROL PAD ✚ y aprieta el BOTON A.

• MODO STORY

Este modo te permite escoger a RYO o ROBERT. La batalla de los Chicos Malos de Southtown y el rescate de Yuri. También experimenta los excitantes niveles de bonos (BONUS STAGES) y las deslumbrantes escenas del cuento.

• SELECCION DE JUGADORES

Haz que corresponda el indicador al personaje deseado y pulsa el BOTON A. En el MODO STORY tú puedes escoger RYO o ROBERT.

SELECCION DE LOS MODOS DE JUEGOS (1P VS COM MODE)

En el 1P VS COM MODE, tú escojes luchar con RYO, ROBERT, o cualquiera de los otros personajes, y también puedes elegir a los oponentes con quienes te gustaría competir.





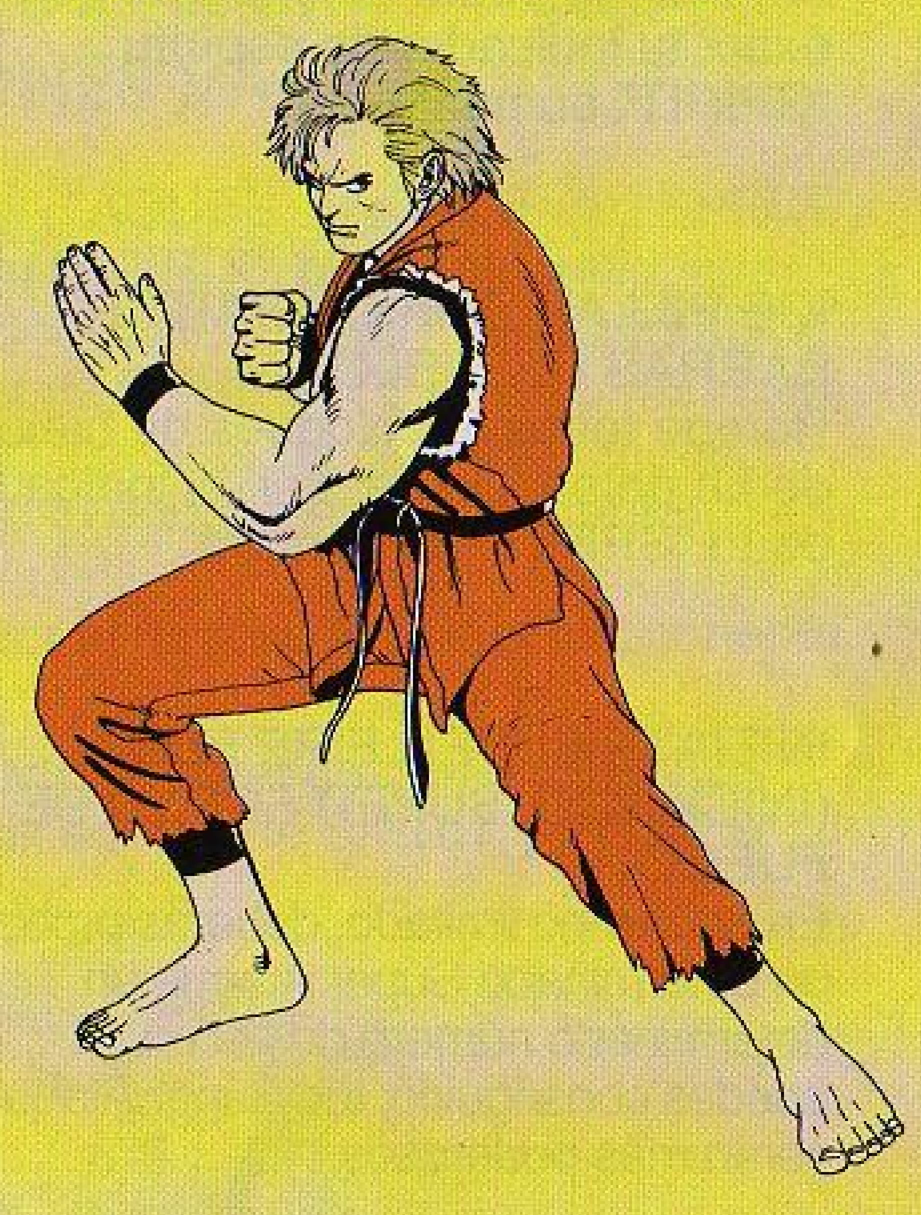


SELECCION DE LOS MODOS DE JUEGOS (MODO VS)

Con el Control PAD ✚ escoge el MODO VS y aprieta el BOTON A.

• MODO VS

En el Modo VS, puedes escoger de entre 10 luchadores. También es posible escoger el mismo personaje. (Ejemplo: Robert vs. Robert).





NIVEL DE BONOS

El nivel de bonos (BONUS STAGE) aparece en varios puntos en el MODO STORY. Si completas satisfactoriamente los niveles de bonos tu fuerza aumentará, y se te enseñará un nuevo Súper Ataque. Después de completar la pantalla de Ultra-Súper Ataque, serás capaz de dominar un nuevo Súper Ataque.



BOTTLE CUT (CORTAR BOTELLAS)
Corta todos los cuellos de las botellas de soda. Si lo logras con éxito, tu indicador de espíritu "SPIRIT" aumentará.



ICE PILLAR SMASH (PARTIR BARRAS DE HIELO)
Rompe todos los bloques de hielo de un golpe. De ser así, el indicador de tu "SPIRIT" aumentará.



INITIATE SUPER FIRE BLOW (INICIO DEL SUPER SOPLO DE FUEGO)
En un tiempo limitado, deberás probar un determinado Súper Ataque un determinado número de veces. Si puedes conseguirlo, tus Súper Ataques serán más poderosos.



CONTINUAR (CONTINUE)

Cuando la indicación de final del juego (GAME OVER) aparezca en la pantalla, aparecerá un número en la pantalla. Este es el número de veces que puedes continuar el juego. Cuando el contador llegue a 0, el juego se ha terminado realmente (OVER). No se puede aplicar CONTINUE en el modo de dos jugadores. (MODO VS).



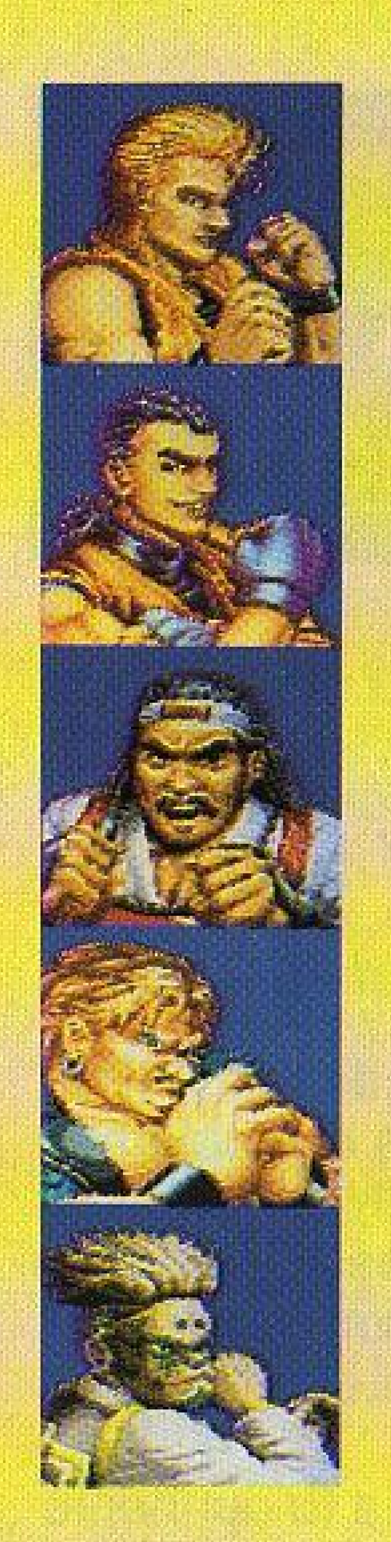
EL INDICADOR DE "SPIRIT" Y LOS BOTONES RAZ

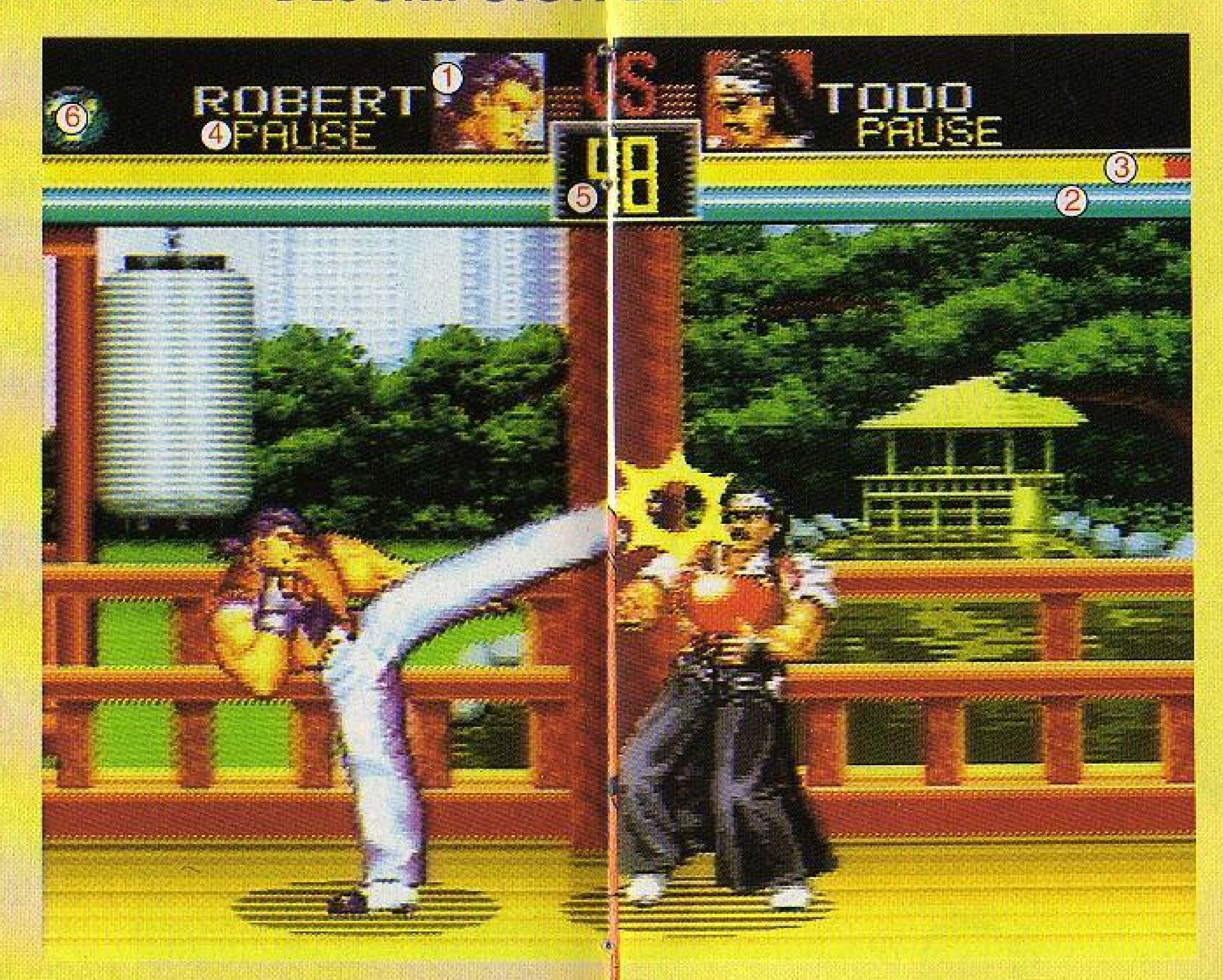
Después de usar tus SUPER ATAQUES, el nivel de tu "SPIRIT" disminuirá. Para restablecer tu "SPIRIT", presiona cualquiera de los botones, ya sea el botón X o Y. ¡PERO TEN CUIDADO! mientras restableces la fuerza de tu "SPIRIT", eres vulnerable a ser afectado con un ataque. Utiliza esta función con cuidado. Para reducir el "ESPIRITU" de tu oponente, pulsa el botón "RAZ" A.
Al pulsar este botón tu luchador le tomará el pelo a tu oponente y reducirá su energía.

- Si completas satisfactoriamente el nivel de bonos (BONUS STAGE) aumentarán tus indicadores de SPIRIT y POWER (fuerza).



DESCRIPCION DE LA PANTALLA







① Cara del jugador.
② El indicador de SPIRIT. PRECAUCION: Tu SPIRIT disminuirá en base a los SuPER ATAQUES que uses. Asimismo, en base al nivel restante de tu SPIRIT, la fuerza de tu SUPER ATAQUE será afectada.
③ Indicador de resistencia (STRENGTH). En base a los daños que reciba tu jugador, el nivel disminuirá. Si tu nivel de resistencia (STRENGTH) está agotado, ¡¡¡TU PIERDES!!!

④ CURRENT SCORE (Puntuación Actual). Indica tu puntuación actual. En el MODO VS, no aparecerá ninguna puntuación.
⑤ MATCH TIMER (Reloj del Partido). Indica el tiempo restante del asalto actual.
Cuando el temporizador llegue a 0, se termina el juego.
⑥ VICTORY MARK (Marca de Victoria). Indica el número de asaltos que has ganado o perdido.



REGLAS DEL JUEGO

- Cada partida consiste en 3 asaltos. Cuando un jugador gane 2 asaltos, él es quien gana la partida.
- Cuando el nivel de la fuerza de cualquiera de los dos personajes esté agotado, ese luchador pierde. El ganador es el jugador que se mantiene en pie.
- Un asalto se compone de 60 cuentas. Cuando se llegue al tiempo límite, el ganador es el luchador con el mayor nivel de resistencia (STRENGTH).



- Si ocurre un DOUBLE KNOCKOUT (Doble knockout), el asalto terminará en un empate. Ninguno de los luchadores gana.
- Si ocurre un DOUBLE KNOCKOUT (Doble knockout), habrá un máximo de 4 asaltos hasta que se decida el ganador.
- Al final de un asalto, todos los niveles de resistencia (STRENGTH) y de espiritu (SPIRIT) serán restablecidos.
Utiliza toda tu fuerza y espíritu (SPIRIT) en el asalto, ¡LO NECESITARAS!!





MOVIMIENTOS BASICOS DEL JUGADOR

El primer paso hacia adelante para convertirse en vencedor, es el dominio de las movimientos básicos. Prepárate para moverte rápidamente. Debes estar en guardia para bloquear los ataques de tu oponente. Coordina el botón temporizador para hacer los ataques más fuertes. Cada personaje también tiene sus propios ataques especiales. ¡Queda a tu elección, si quieres perfeccionar tus técnicas en la batalla!

Salto
Retitrada
(En guardia
permanente)
Avance
Agacharse
En guardia
Agacharse

CUANDO EL LUCHADOR DEL JUGADOR ESTA DANDO LA CARA HACIA LA DERECHA

[El Sr. Big no puede saltar]

PUNCHES/BODY BLOWS/ POWER PUNCHES
Puñetazos/Golpes al cuerpo/Golpes de fuerza
Aprieta el BOTON X para dar puñetazos. Mantén apretado el BOTON R, y aprieta el BOTON X para dar un ataque de golpe al cuerpo. Si pulsas el BOTON R directamente después de apretar el BOTON X, podrás dar un golpe de fuerza que causará bastante daño a tu oponente. Sin embargo, cuando dés un golpe de fuerza no podrás defenderte tan efectivamente, porque, serás más vulnerable a ser afectado por el contraataque de tu enemigo.

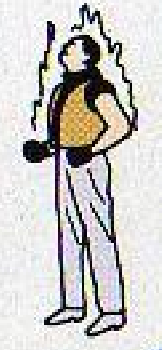
RAZZING YOUR OPONENT
Provocando a tu oponente
Aprieta el BOTON A y tu luchador estará en la posición "RAZ" (provocar), que reducirá el nivel de SPIRIT de tu oponente, por una cantidad fija. Sin embargo, serás vulnerable a ser afectado por ataques cuando estés en esta posición, por eso úsalo sólo cuando haya una distancia suficiente entre tú y tu oponente. Usalo en el MODO VS para tomar el pelo y arrasar a tu amigo.

KICKS/LOW KICKS/POWER KICKS
Patadas/Patadas bajas/ Patadas de fuerza
Aprieta el botón Y para dar patadas. Mantén apretado el botón R y aprieta el botón Y para hacer una patada baja. Si golpeas el botón R directamente después de apretar el botón Y, podrás dar una patada poderosa que causará bastante daño a tu oponente. Sin embargo, cuando dés una patada de fuerza no podrás defenderte tan efectivamente, porque, serás más vulnerable a ser afectado por el contraataque de tu enemigo.

SPECIAL ATTACKS
Ataques Especiales
Utilizando el Control PAD ✚ y las operaciones de los botones, puedes usar las formas especiales de ataques de cada personaje, que son muy poderosas. Sin embargo, cada vez que uses un ataque especial, el nivel de SPIRIT de tu personaje disminuye por una cantidad fija. Ten cuidado, si usas un ataque especial cuando tu nivel de SPIRIT esté muy bajo, el ataque tendrá menor alcance y fuerza.

DASHING
Lanzándose
Si aprietas el CONTROL PAD ✚ rápidamente dos veces en la dirección de tu oponente, tu luchador se lanzará contra él. Si aprietas el CONTROL PAD ✚ rápidamente dos veces en la dirección opuesta, tu luchador se lanzará lejos de su adversario.

SPIRIT RESTORATION
Restablecimiento del Espíritu
Si mantienes apretados cualquiera de los BOTONES X o Y por un período de tiempo fijo, podrás restablecer el nivel de tu SPIRIT. Una vez que el indicador del nivel de tu SPIRIT haya empezado a aumentar, podrás soltar el botón y el nivel seguirá aumentando. Restablece el nivel de tu SPIRIT cuando tengas una pausa y luego ¡ataca con un ataque especial!

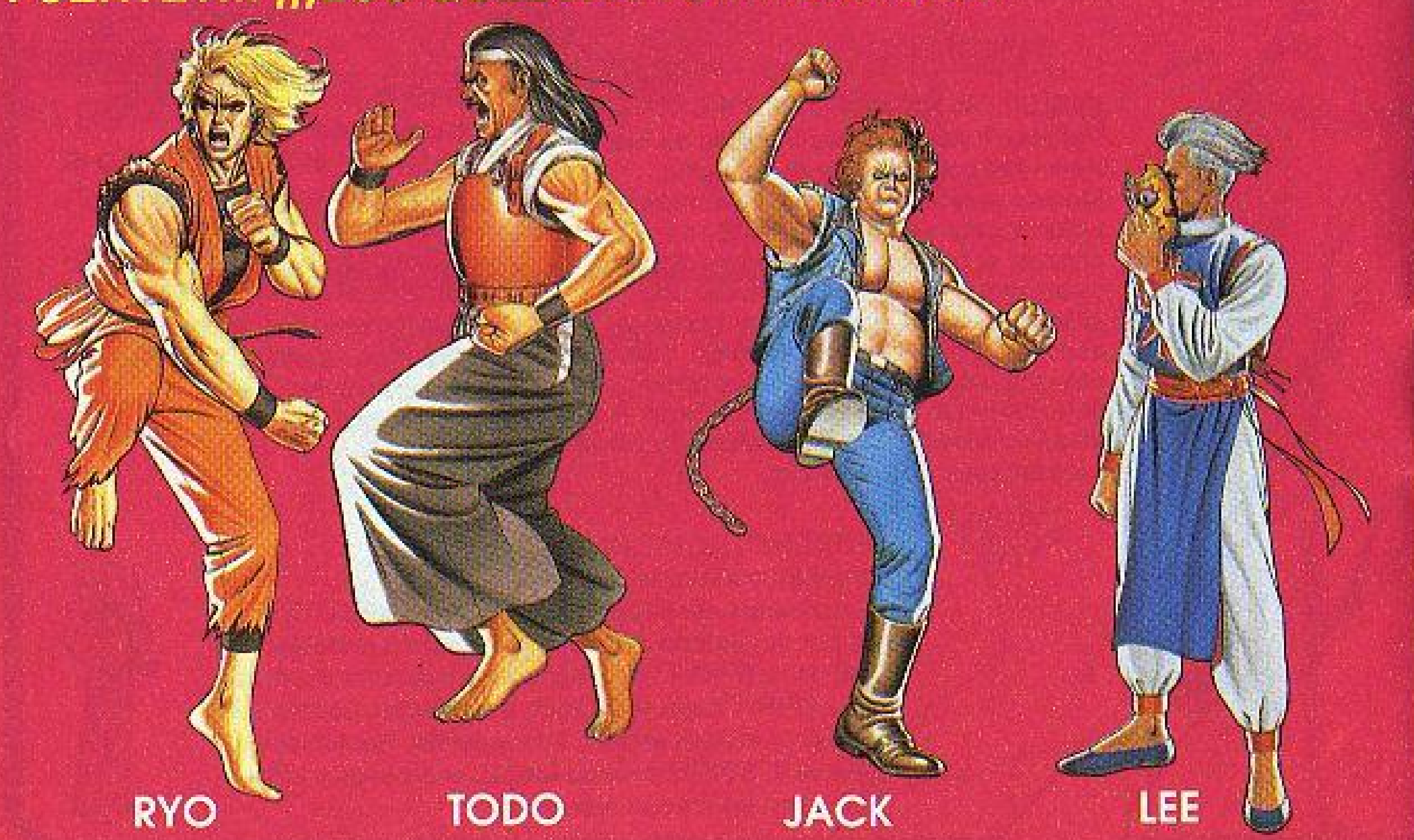




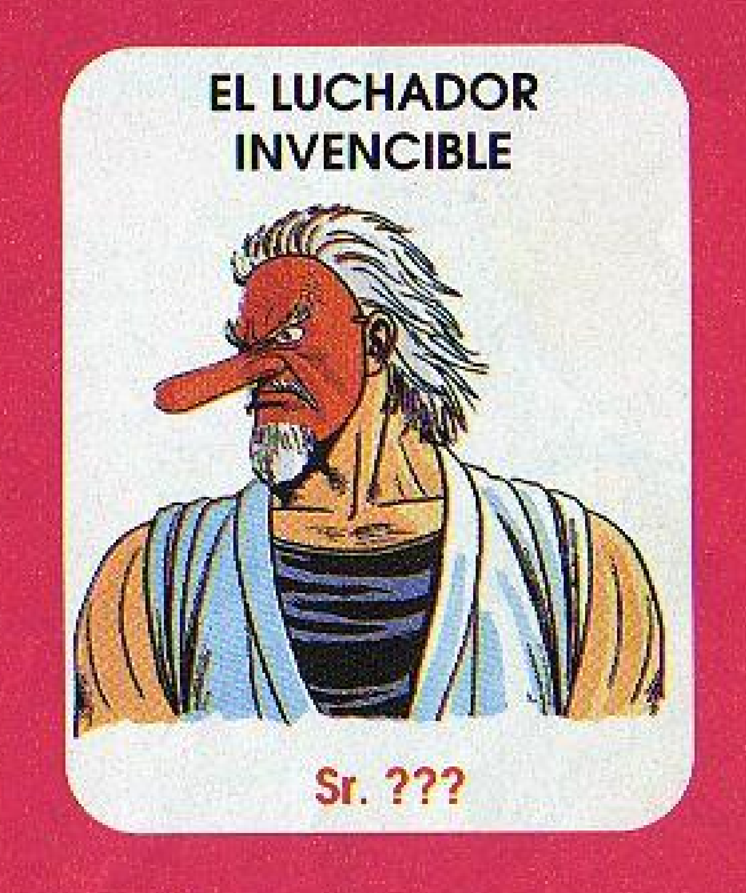

LOS PERSONAJES Y SUS ATAQUES ESPECIALES

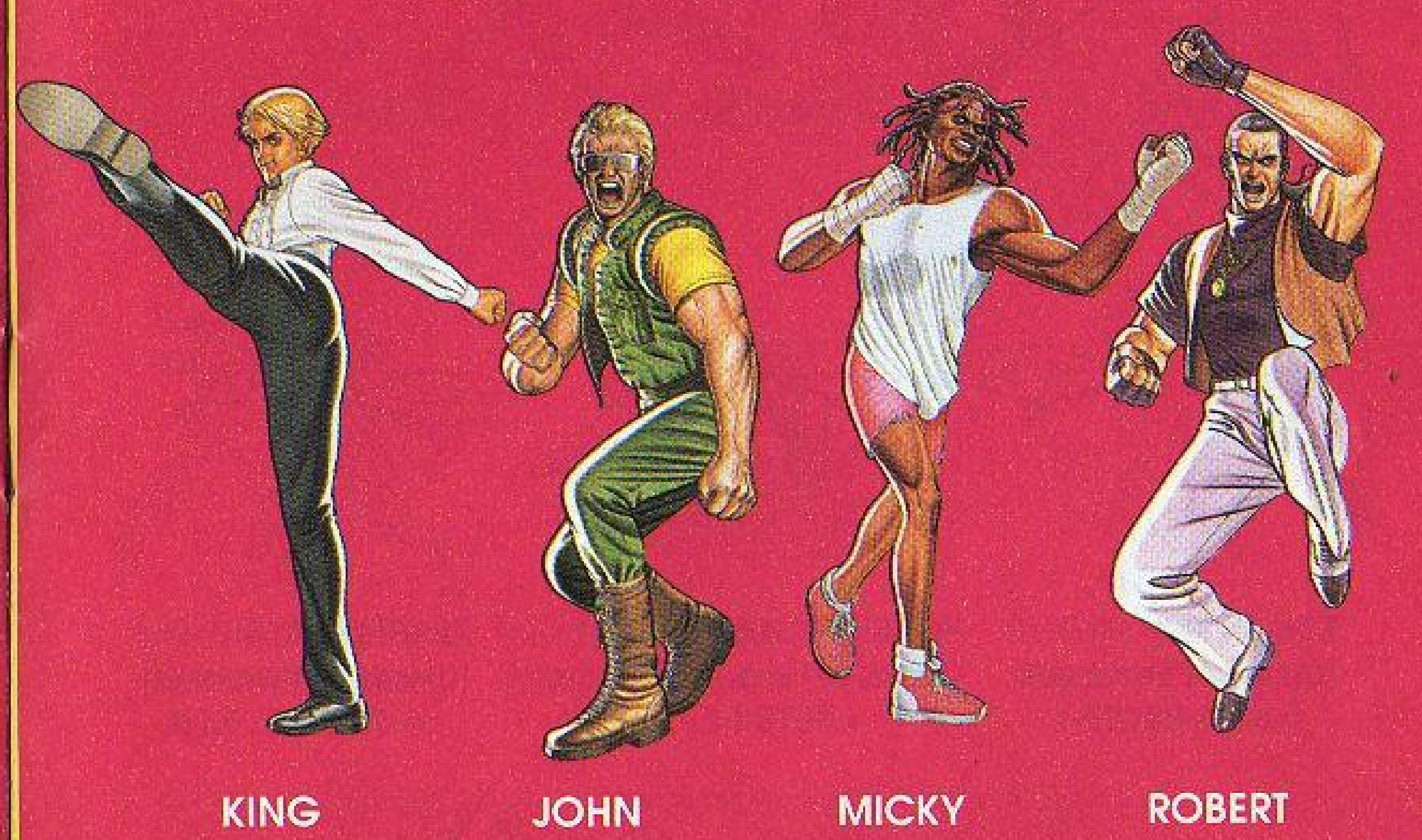
Guía a RYO o a ROBERT a través de la ciudad llena de peligros SOUTHTOWN.
Vence con éxito a los 6 chicos malos que esperan a escondidas y encuentra donde está Yuri. Descubre y domina los Super Ataques de tus luchadores elegidos. Encuéntrate con los otros Maestros misteriosos del Mayhem que tienen a Yuri. ¡¡¡Descubre el profundo secreto oscuro que está enterrado en los bajos fondos de SOUTHTOWN!!!

ESTOS 10 DUEÑOS DE LA POTENTE FUERZA ESPERAN CADA UNA DE TUS ORDENES. ¡¡¡¿QUIEN ES EL MAS FUERTE?!!! ¡¡¡ESO QUEDA A TU ELECCIÓN!!!











EL AMOR POR SU HERMANA CAMBIO EL TIERNO CORAZON DE RYO EN UN MAESTRO DE LA LUCHA.

RYO SAKAZAKI



Hijo del respetado Maestro KYOKUGENRYU, Takuma Sakazaki. Quedó huérfano a la edad de 10 años, ahora él vive con su pequeña hermana, YURI.

Desde que Yuri fue secuestrada, el Dragón Invencible ha despertado en él. El se lanza de cabeza a la batalla urbana de SOUTHTOWN.





KOH OH KEN
(Gran Bola de Fuego)
↓ ↘ → + BOTON X



HIENSHIPPUKYAKU
(Patada de Fuego)
↙ → + BOTON Y



ZANRETSU KEN
(Oleada de Puñetazos)
→ ← → + BOTON R

↓↘→ + RX

CUANDO EL TIGRE AULLA, COMIENZA LA LUCHA SUPREMA

ROBERT GARCIA



Hijo del multimillonario Albert Garcia. Fue enviado a la ACADEMIA IMPERIAL de fama mundial para estudiar los misterios del Karate KYOKUGENRYU bajo la tutela del amigo de toda la vida de su padre ALBERT, TAKUMA SAKAZAKI. Después de la muerte del padre de RYO, ROBERT cuidó del pequeño, proporcionándole su amistad. ROBERT permanece, sin embargo, el último rival de RYO.



RYU GEKI KEN
(Aliento del Tigre)
↓ ↘ → + BOTON X



HIENSHIPPUKYAKU
(Patada de Fuego)
↙ → + BUTON Y



GENEIKYAKU
(Oleada de Patadas)
→ ← → + BOTON R

HACW-KEN : → ← → +X







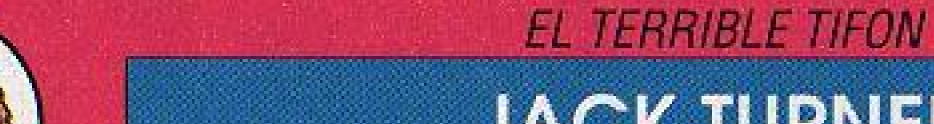
EL LUCHADOR JAPON ÉS

RYUHAKU TODO

Discípulo de las tradicionales Artes Marciales Japonesas y Maestro de las técnicas de lucha modernas. El vá airado a SOUTHTOWN en busca de oponentes respetables.







KASANEATE (Oleadas Mortales)
⬇↘➡ + BUTTON X

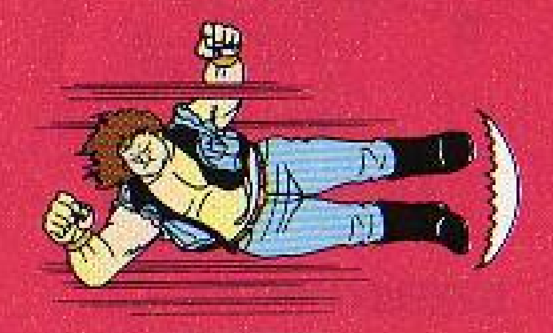
HARD PUNCH (Puñetazo Fuerte)
Botón R + BUTTON X



EL TERRIBLE TIFON

JACK TURNER

Conocido como el "Tifón Terrible" y líder de la pandilla de Sothtown, "Los Gatos Negros". Es un agente del Sr. Big, con su cuerpo de acero y sus burlones globos de chicle, él destroza a cualquiera que se le cruce por su camino.







ULTRA DROP KICK
(Patada Voladora)
↙➡ + BOTON Y

BURNING KNUCKLES
(Nudillos Ardientes)
⬇↘➡ + BOTON X

SLIDING KICK
(Patada Corredora)
⬇↘➡ + BOTON Y





El legendario Payaso acrobata

LEE PAI LONG

→←↙→+X

Maestro de las artes marciales chinas y experto destacado en Medicina china, ahora trabaja como director de la prisión de Southtown. Es un antiguo adversario del padre de RYO, y ahora se encara con su hijo.







HYAKURETSUSEMPUKYAKU
FANBLADE KICK (Patada rotante)
↙➡ + BOTON Y

HYAKURETSU KEN
THE HUNDRED BLOWS
(Cien Puñetazos)
➡⬅➡ + BOTON R

TETSU NO TSUME
IRON TALON SLICE (Helicópter Mortal)
⬇↘➡ + BOTON Y

• **LOW ORBIT (Orbita Baja)**
⬇↘➡ + X BUTTON

EL ELEGANTE ESTILO TAILANDES DEL BOXEO MAGICO DE



KING

Empleado del misterioso Sr. Big. Pasó su infancia en Tailandia, King aprendió a fondo el arte de la lucha, MUETAI. King es el matón en el restaurante del Sr. Big, donde siempre se le vé leyendo las obras de Gertrude Stein.







2-LAYER FLYING KICK
(Rodillazo Volador)
↙➡ + BOTON Y

VENOM STRIKE
(Ataque con Veneno)
⬇↘➡ + BOTON Y

REPPUKYAKU (Torbellino de Patadas)
⬇↙⬅ + BOTON Y

(R)
↓↙← →+ LY





CAMPEON DEL SITIO OSCURO

MICKY ROGERS

El trágico pugilista, cuyas esperanzas como profesional fueron defraudadas, después de asesinar a un hombre accidentalmente. Actualmente él también va al acecho en SOUTHTOWN buscando víctimas con quien desahogar su frustración y el fantasma de Bob Marley.



ROLLING UPPER
(Arrollando hacia arriba)
↓ ↘ → + BOTON Y



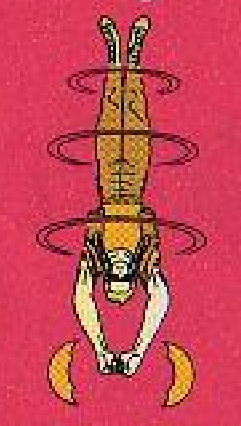
BURNING UPPER
(Quemando hacia arriba)
↓ ↘ → + BOTON X



¡¡UN HOMBRE LOCO QUE NO LE TEME A LA MUERTE!!

JOHN CRAWLEY

El perro loco instructor de las Artes Marciales. Llamado por sus amigos como el KILLING MACHINE (Máquina asesina). Nadie sabe cómo le llaman sus enemigos, ni tampoco ninguno de ellos se atreve a preguntar.



FLYING ATTACK
(Ataque Volador)
↙ → + BOTON X



OVERDRIVE KICK
(Patada súper directa)
↓ ↙ ← + BOTON Y



MEGA SMASH
(Mega-destrozar)
↓ ↘ → + BOTON X

↙ → + R



EL VERDADERO SOBERANO DE SOUTHTOWN

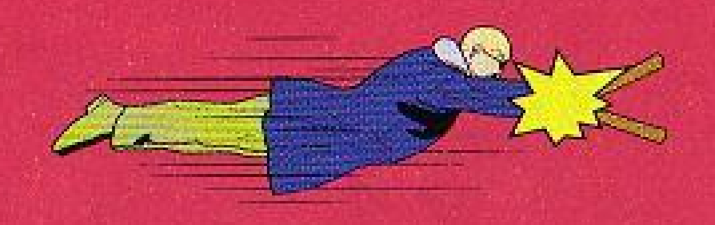
Sr. BIG

El hombre que controla South Town desde detrás de las escenas. El se llama a si mismo "Sr. BIG", pero su nombre verdadero comienza con la letra "J".





SUPER BLASTER
(Super Choque)
↓ ↘ → + BOTON X



CROSS DIVE (Salto Cruzado)
↓ ↘ → ↗ ↑ + BOTON X



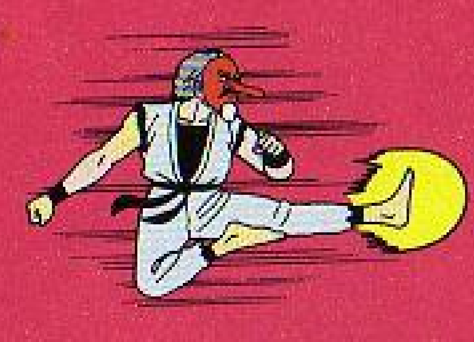
EL LUCHADOR INVENCIBLE

Sr. ???

Su nombre real, edad, y todo lo demás acerca de él un auténtico misterio, como su cara, escondida detrás de la máscara del diablo. Se le conoce como "EL Luchador Invencible".



KOH OH KEN
Great Ball of Fire
(Gran Bola de Fuego)
↓ ↘ → + X BUTTON



HIENSHIPPUKYAKU
Legs of Flying Heat
(Patada de Fuego)
↙ → + Y BUTTON



ZANRETSU KEN
Thresher Punch
(Oleada de Puñetazos)
→ ← → + R BUTTON

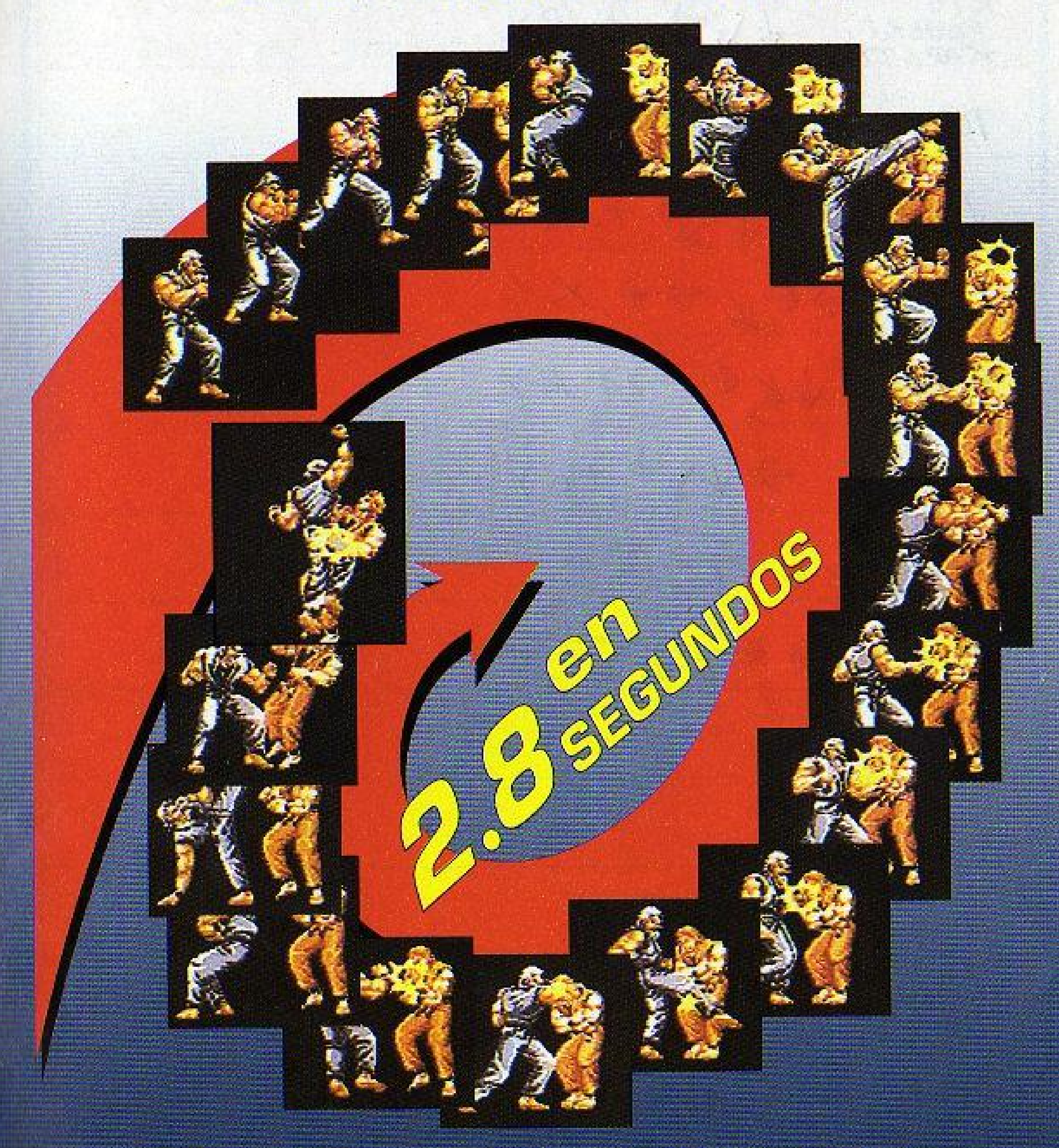


INDICADORES DE FUERZA

El juego está dividido en 8 niveles de dificultad, desde el 1 fácil (EASY) al 8 difícil (HARD). Es posible observar los Súper Poderosos Ataques del personaje enemigo cuando terminas el juego, en cada nivel de dificultad. Por ejemplo, Si terminas STORY MODE con el nivel de dificultad fijado en 1, puedes aprender cómo son los Súper Ataques de Fuerza del Karate al final de cada fin de secuencia.

Cuando hayas terminado todos los niveles, habrás aprendido todos los Súper Ataques de Fuerza del personaje enemigo, que te darán ventaja sobre tu amigo cuando juegues en el modo VS (MODE VS).

SUPER ATAQUE DE FUERZA



RYUKORANBU (CONTRAATAQUE FINAL)

⬇ ↘ ➡ + BOTON R → X

(Puedes usarlo solamente cuando tu indicador de resistencia (STRENGTH GAUGE) esté bajo)



Memo

COMBOS

RYO / ROBERT / KARATE : ↓↘→ + RX

TODO : ←↙↓↘→ + RX

JACK : ←↙↓↘→ + R

LEE : →←↙ →+ X

KING : ↓↙← →+ RY

MICKY : →↓↘→ +RY

JOHN : ↙ →+ R

BIG : →←↙↓↘→ + X

Memo

TR 1 : (Final del fuego) : Select + ↑X ←Y ↓B →A L Y+select

TR2 : (COM VS COM) : Select + ↑X ←Y ↓B →A LR+START+SELECT (↑X ↓B ←Y →A RL+ST+SLCT)